

Ветер с востока

Конспективное изложение книги

**Перевод:
Егор Мельников**

Создатели

Автор текста: Джеймс Кили

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Филипп Р. Булл

Помощь в разработке: Ричард Э. Дански

Редактор: Ричард Руан

Арт-директор: Ричард Томас

Дизайн книги: Бекки Джолленстен

Внутренние иллюстрации: Митч Бирд, Ричард Кейн Фергюсон и Брайан Лебланк

Передняя обложка: Ричард Кейн Фергюсон

Дизайн обложки: Бекки Джолленстен

Содержание

Глава первая: Звёздное полушарие	4
• Степная империя	5
• Анда и Ван Гуй	7
• Вторжение в русские земли	9
• Смерть Чингисхана	10
• Культура монголов	12
• Религия	13
• Мужское и женское	14
Глава вторая: Степные изверги	15
• Клань	15
• Анда	18
• Ву-Цао	19
• Двор Чёрной черепахи	20
• Мёртвый Чингисхан	21
Глава третья: Дары земли и неба	22
• Комбинированные Дисциплины	22
• Ритуалы Чёрной черепахи	24
• Дорога Ясы	25
• Новые Достоинства и Недостатки	25
• Конные сражения	26
• Путешествия	27

Глава первая:

Звёздное полушарие

С незапамятных времён западные Каиниты рассказывали друг другу о демонах, населяющих восточные страны. Они говорили о кровожадных извергах, бродящих по ночным улицам Китая, Нихона и Корё. Но к счастью, говорили они, никто из этих чудовищ не обитает в степях, разделяющих Азию и Европу. Ни один демон не выбрался из восточного государства, чтобы нести разрушения в земли заката.

Они ошибались.

В среднеазиатских степях действительно редко встречаются Катаяны – или Ван Гуй, как называют себя они сами. Однако весь необъятный простор, которому в скором времени суждено стать Монгольской империей, принадлежит совершенно иному роду вампиров, именующих себя Анда: то есть Кровными братьями.

Никто не знает, когда и откуда они появились в этих краях, но сами Анда рассказывают, будто некогда с запада в монгольские земли пришла боги земли Итюджен и небесный отец Тенгри. Вместе с ними в степи явились и их потомки. Поначалу жизнь их была прекрасна, свободна и беззаботна – однако затем с юга к ним потянулись китайские демоны, называющие себя Ван Гуй.

Увидев красоту Итюджен, демоны захотели вкусить её плоти. В ужасе перед их видом Тенгри бежал, а с ним и большинство потомков. Но несколько самых преданных детей, одним из которых был Добрул Смелый, заключили Мать всей земли в кольцо. Они отбивались от демонов всеми силами, и когда те поняли, что им не добраться до Итюджен, они обрушили на Добрула раскалённый камень, который упал с самих небес.

Считая сына погибшим, Итюджен бросилась прочь вместе с оставшимися детьми. Но Добрул выжил. Чёрная магия демонов заставила его избегать солнца и жаждать крови живых существ, но он всё ещё жил. Больше того, он знал, как может сотворить других, подобных себе созданий. Истинных братьев по крови. Подлинных Анда.

Хищники в стаде

Анда не видят причин скрываться от большинства людей, если только у них нет причин опасаться за свою вечную жизнь. Каждый Анда вступает в кровный союз с другими вампирами, к которым он испытывают глубокое, искреннее уважение. Вместе они следят за сохранностью своего *ясуна* (рода, состоящего из нескольких близких семей), помогая ему охотиться, защищать животных от хищников и бороться с соседними племенами, которых в Монголии было больше, чем можно предположить.

Самые крупные и успешные дружины Анда помогали выживать не только *ясуну*, но и *обоку* (крупному роду), и даже *улусу* – огромному племени, которое могло занимать целую область и в некоторой степени считаться "коренным народом" отдельного региона – конечно, в той степени, в которой коренными жителями можно назвать кочевников.

Взамен на защиту и помощь со стороны Анда смертные обеспечивают выживание самого вампира, считая его скорее грозным духом, чем "демоном" или "чудовищем". Увы, сравнительно мирное сосуществование Анда со смертными станет практически невозможным после того, как из простой кочевой народности монголы превратятся в империю, в которую быстро начнут вливаться и другие племена – куда менее терпимые к кровососущей нежити.

Однако всё это ждёт впереди.

Степная империя

Человек, которому было суждено стать Чингисханом, в жизни носил совершенно другое имя. Темучин, или Темуджин, родился во второй половине двенадцатого столетия (приблизительно между 1160 и 1167 годом, хотя и историки называют и другие цифры). Отцом его был местный нойон (князь) Есугей, матерью – Оэлун из племени меркитов. Говорят, будто отец дал это имя сына в память о татарском вожде, которого он однажды взял в плен.

Когда мальчику было не более двенадцати лет – а вероятно, гораздо меньше, – Есугея отравило враждебное племя татар. С гибелью Есугея ушли в прошлое и славные достижения его династии. Улус, правивший долиной реки Онон, перешёл в руки других семей, а на Течучина как на отпрыска вражеского нойона татары объявили охоту.

Ближайшие несколько лет после смерти отца Темучин прожил в горах Кентей вместе с несколькими братьями. Там он женился на красавице Бортэ, и это случайным образом проложило дорогу для его первого подвига. Племя меркитов, из которого происходила мать Темучина, но которое считало монголов своими врагами, напало на Темучина и захватило его жену в плен.

Грезя кровавой расправой над похитителями, Темучин заключает сделку с другим молодым монголом Джамухой, который становится его *анда* – то есть кровным братом. Им помогает ещё один союзник: кереит Тогрул. Вместе они проникают в лагерь меркитов и перебивают их всех до единого, освобождая Бортэ.

Смелость, проявленная Темучином в этом сражении, быстро становится предметом обсуждений среди его союзников, число которых начинает расти. В Темучине начинают видеть предводителя, достойного его отца Есугея. Увы, с завистью слушая хвалебные речи окружающих о Темучине, Джамуха затаивает обиду. Вскоре он разрывает кровную клятву, перестаёт быть анда, а в конечном счёте нападает на Темучина вместе со своими родственниками.

Хотя Темучину удаётся отбить нападение Джамухи, он начинает понимать, что в нём теперь видят одновременно и лидера, и соперника. После того как в ближайшие несколько лет появляются и другие мелкие вожаки, желающие устранить конкурента в лице прославленного Темучина, он наконец понимает, что этим войнам не будет конца, если только он не предпримет что-нибудь по-настоящему амбициозное.

Разделение и слияние

На встречах с другими племенами – так называемых *курултаях* – Темучин начинает раз за разом предлагать одну и ту же мысль: если монгольские улусы забудут о вражде с другими местными народами, они неожиданно превратятся в грозную силу, которая сможет достичь чего-то большего, чем возможность пасти свой скот на чужой территории.

Поначалу к словам Темучина не торопились прислушиваться: но со временем он начал вызывать всё большее уважение в других племенах тем, что, в отличие от других вождей, он приближал к себе только самых достойных, а не тех, кто был связан с ним одной кровью. Люди *хотели* служить Темучину, потому что знали, что лучшие трофеи и слава будут доставаться им, а не ближайшим родственникам их вожда.

К этому моменту Джамуха видел в Темучине настолько сильного конкурента, что вёл против его людей постоянные боевые действия. К сожалению для него, видя талант и успехи Темучина, друзья самого Джамухи предали его, отведя к Темучину. Будущий Чингисхан казнил предателей, заявив, что истинный друг никогда не предаст своего вожда. Впрочем, от самого их дара он не отказался, и в 1205 году Джамуха был казнён по приказу Темучина.

В следующем же году в долине реки Онон монголы объявили Темучина всеобщим вождём, ханом ханов – Чингисханом.

Дары Анда

История Темучина и Джамухи хорошо показывает, как в отсутствие заботы друг о друге истинная дружба может привести к жгучей ненависти или горькому разочарованию. Кочевые вампиры, называющие себя Анда, помнят об этом уроке, стараясь постоянно обмениваться дарами, а по возможности и вовсе не расставаться даже на несколько ночей. Учитывая, что многие Анда Обращают своих смертных друзей и относятся к ним как к равным, а не как к слугам или потомкам, можно уверенно утверждать, что мало какие котерии в мире западных Каинитов сплочены так, как дружины Анда.

Великая Яса

Сразу после своего избрания новоявленный повелитель ханов, великий вождь Чингисхан издал череду указов, задачей которых стало определение общих запретов и норм поведения для всех племён. Увы, поскольку монголы не умели писать и даже не обладали к тому моменту собственным алфавитом, содержание этого устного свода законов до современности не дошло.

Известно только, что в этой Великой Ясе – то есть всеобщем уставе – оговаривались преступления, за которые степняка ждала смерть, определялись правила ведения войны и общее иерархическое устройство армии, законы семьи и разного рода запреты.

Коммуникация

Ни одна армия не может координировать свои действия, если в одной части войска попросту не известно, что творится в другой. Одно из главных (и первых) достижений Чингисхана заключалось в создании целого класса военных посланников, которые мчали на лошадях по всё расширяющейся империи с непрерывными сообщениями и вестями.

Отдельно стоит отметить, что после смерти Чингисхана его сын Угэдэй ввёл систему *ямов* – своеобразных станций, на которых путешественник мог оставить усталую лошадь и забрать свежую. Располагались ямы приблизительно в 25 милях (40 километрах) друг от друга. Путешествуя таким образом по хоть сколько-нибудь хорошим дорогам, посланник мог сменять до 12 лошадей в день, суммарно преодолевая до 300 миль (более 480 километров) в день.

Китайско-корейские завоевания

Первым делом великий хан обратил свой взор на восток. Именно Чингисхан перевёл монгольское войско через Великую стену. Долгое время он лично руководил военными действиями, однако все самые грандиозные достижения монгольского воинства имели место уже после смерти Чингисхана в 1227 году.

Мало того, что монголы оказались куда многочисленнее и опытнее, чем предполагалось в Китае – под началом Чингисхана они ещё и проявляли талант к военной стратегии, в частности, сражаясь между собой разные китайские княжества.

В 1215 году монголам и вовсе удалось сжечь Пекин, хотя в то время он назывался Чжунду. Несмотря на это, под предводительством Чингисхана монголы ещё не стремились захватывать города надолго: они просто совершали набег, брали всё, что хотели, и возвращались домой.

О настоящем владычестве над Китаем задумался только сын Чингисхана, Угэдэй. К середине тридцатых годов ему удалось победить династию Цзинь и сделать их земли частью своей империи.

Одновременно с этим монголы начали военные кампании против Кореи, которую тогда называли Корё, и в конце концов обязали её платить дань. Корея оставалась под игом монголов до самой середины четырнадцатого века.

Ещё одной страной, которую ещё при Чингисхане завоевали монголы, стало тангутское царство Ся. Окончательное покорение царства произошло летом 1227 года – за считанные недели до смерти самого Чингисхана. Поскольку по территории тангутов в те годы проходила значительная часть Великого шёлкового пути, монголы начали брать дань с торговых караванов. Примечательно, что советники уговаривали Чингисхана просто нападать на торговцев, однако Темучин рассудил мудрее, запретив трогать торговцев и гарантировав им безопасный проход по своей территории взамен на посильную дань.

Уже после смерти Чингисхана, в 1238 году, монголы заключили шаткое перемирие с Китаем. Продлилось оно до 1251 года, когда новым ханом стал Мунке, а одним из главных военачальников – его брат Хубилай. Братья разожгли ещё более жестокую войну с Китаем, чем некогда – Чингисхан, и продлилась она до 1271 года, когда монголы не просто захватили Китай, но и основали династию Юань. Эти ставленники монголов правили Поднебесной почти столетие, до середины четырнадцатого века, когда их наконец свергло крестьянское восстание "Красных повязок".

Анда и Ван Гуй

Вампиры, шедшие вместе с монгольским войском, поначалу рассчитывали превратить весь Китай в собственную ночную империю. Тем не менее, уже первые визиты в китайские города показали им, что рассказы старейшин о существовании иной, враждебной им расы кровососущих созданий, практически ни в чём не преувеличивают.

Эти "Ван Гуй" выслеживали захватчиков и убивали их с неопишуемой жестокостью, ясно давая понять, что они готовы отдать свои вечные жизни, если это позволит им защитить свою родину от чужеземных вампиров. Даже после того как династия Юань превратила Китай в монгольскую провинцию, Ван Гуй никуда не делись и продолжили убивать Анда одного за другим.

Тем не менее, что вместе с монгольской властью возросла и мощь Анда. Под конец монголо-китайских войн Анда начали отвечать на жестокость Ван Гуй не менее бесчеловечными действиями, подвергая их пыткам и изощрённым казням.

Индия и Нихон

Попытки захватить Индию и Нихон привели к одним из немногих явных поражений монгольского воинства. В Индию монголы вторглись в 1221 году – ещё при живом Чингисхане. Им удалось разграбить несколько северных городов, однако о настоящем покорении Индии говорить не приходилось. Даже несмотря на то, что в последующие годы они смогли дойти до самого Дели, подчинить всю Индию своей воле не сумели даже лучшие полководцы Монгольской империи.

Провалом кончились и обе попытки завоевать Японию в 1274 и 1281 годах. Тогда Хубилай выстроил целую флотилию кораблей в Китае и повёл её в Нихон, как тогда называли японские земли. Однако шторм и опытные японские моряки показали монголам, что на воде навыки степняков практически бесполезны. Чуть позже Хубилай всё же сумел добраться до берегов Нихона с огромным войском, однако после того как и оно потерпело разгромное поражение, о Нихоне в Каракоруме решили забыть.

Средняя Азия

На запад монголы пошли ещё в 1218 году, параллельно с войной в Китае. Первыми на их пути оказались города Каракитайского ханства (располагавшегося на территории нынешнего Казахстана) – государства, основанного изгнанниками из Китая ещё за один-два века до рождения Чингисхана. Монголы сравнительно быстро покорили каракитаев (название которых, в сущности, означало “чёрные китайцы”) и пошли дальше, в земли Хорезма.

Несмотря на то, что какое-то время между монголами и Хорезмом существовали достаточно тёплые отношения, когда Чингисхан послал к хорезмшаху Ала ад-Дину Мухаммеду II послов с предложением о союзе, тот не просто отказался, но и казнил нескольких послов, считая саму мысль о союзе с неверными оскорбительной.

После смерти ещё одного посла, отправленного узнать о судьбе первой группы, Чингисхан отозвал войска из Китая и повёл их на войну с Хорезмом. Стоит отметить, что в этой войне впервые по-настоящему проявили себя сыновья Чингисхана – Угэдэй, Джучи, Толуй и Чагатай, – захватившие несколько крупных городов (впрочем, Угэдэй и Чагатай уже слыли хорошими полководцами благодаря своим успехам в войне с китайской династией Цзинь).

Уже к 1223 году монголы взяли Самарканд, устроив там настолько кровавую бойню, что из четырёхсот тысяч горожан выжили немногим больше пятидесяти тысяч.

Анда и другие вампиры

По мере распространения монгольской орды Анда, мчавшиеся по ночным степям, стали встречать и других вампиров. О некоторых они знали и раньше, однако большинство им довелось увидеть впервые.

О роли кланов в Монгольской империи будет подробно рассказано в следующей главе, однако сразу стоит отметить, что из всех общеизвестных семей вампиров монголов охотно поддерживали Гангрел, Равнос, Вентру и Ассамиты. По иронии судьбы, первые встречи с этими Каинитами носили отнюдь не дружественный характер: Вентру были вынуждены примкнуть к монголам после того, как те уничтожили их домены в восточноевропейских городах, Ассамиты долгое время считали их "неверными", а значит – и недостойными. Обращения, Равнос смирились с монгольским завоеванием только после взятия Самарканда (где обитала большая диаспора этих вампиров), а большинство Гангрел и вовсе стали поддерживать монголов лишь после того, как на их в сторону встал знаменитый Арнульф – вампир, мечтающий разрушить все цивилизации смертных и жить по законам первобытного мира.

Вторжение в русские земли

Завоевание Хорезма открыло монголам дорогу в Европу и Русь, и из этих двух направлений кочевники решили первым делом пойти на север. Путь монголов пролегал через половецкие степи, где тогда жили кипчаки. Видя приближения орды, кипчаки обратились за помощью к русским полководцам, из которых на помощь пришло сразу несколько великих князей. Увы, в битве на Калке в 1223 году русское воинство потерпело разгромное поражение. Сразу несколько великих князей погибли в бою или были казнены монголами.

Поначалу Чингисхан отдал половецкие земли своему сыну Джучи, однако когда тот скончался, власть над половецким улусом (а значит, и прямая дорога в русские земли) перешла к его собственному сыну Батюю.

Совершив череду набегом на Волжскую Булгарию и проявив себя достойным преемником отца, Батый повёл армию приблизительно из ста двадцати тысяч человек на Русь. В 1238 году под натиском его воинства пали Москва, Владимир и Тверь, а в 1240 году монголы захватили Киев. Хотя некоторые города (например, Козельск) давали монголам неожиданно сильный отпор, в конечном счёте великие князья Руси были вынуждены подчиниться монголам, чтобы спасти свой народ от практически полного истребления. Так началось монгольское иго, продлившееся – с разной степенью суровости – около двух с половиной веков, почти до конца четырнадцатого столетия.

Единственным городом, который монголы брать побоялись, стал Новгород. Не желая рисковать осадой крепости, находящейся далеко на севере и способной выставить на стены больше двадцати тысяч защитников, монголы повернули назад и ограничились взятием Торжка.

Русские вампиры

В ночном мире русских Князей ситуация приобрела едва ли не более катастрофические масштабы. В те годы Русью правили в основном Цимисхи и Вентру, считавшие войны смертных проблемами *самих* смертных. Даже когда монголы стали захватывать соседние города, многие из них постарались обеспечить сохранность лишь собственных убежищ, не предприняв реальных попыток поднять вампиров (и смертных) на защиту Руси от захватчиков. В результате большинство Князей и старейшин погибли либо от рук обычных монголов, либо от клыков Анда, которые никогда не брезгали диаблери.

Другое дело, что это лишь проложило дорогу к власти молодым русским Каинитам. Кроме того, далеко не все старейшины оказывались такими инертными или бессильными. Одна представительница клана Цимисхов, Железная Рая, даже прославилась тем, что Обращала монголов в наказание за их преступления и превращая жизни своих потомков в буквальный ночной кошмар. И говорят, что Рая – ещё не самый жестокий представитель Цимисхов.

Кроме того, массовое истребление старейшин Цимисхов и Вентру достаточно слабо затронуло более подвижных русских вампиров наподобие Гангрел и Ассамитов.

Смерть Чингисхана

Новость о смерти Чингисхана в 1227 году разнеслась по всей Монгольской империи – а в сущности, и по всей Евразии. Многие европейцы и азиаты вздохнули с облегчением, полагая, что на этом их муки закончатся. Как показала история, этот вывод был чересчур преждевременным.

Что касается самого Чингисхана, то среди вампиров ходят легенды, будто Анда предлагали ему дар вечной жизни. В одной из этих легенд предложение поступает от Джамухи, который якобы не был казнён, а лишь стал вампиром. В другой Обращение Темучину предлагает его отец Есугей, смерть которого также была прикрытием для его настоящей судьбы.

Но вне зависимости от того, кто предлагал ему свою кровь и – что ещё важнее – происходило ли это в действительности, все сходятся в том, что Темучин отказался от ночной жизни, полной вечных завоеваний, и предпочёл упокоиться с миром.

Впрочем, как будет видно из следующей главы, среди Ван Гуй ходят совсем другие легенды...

Европейские завоевания

Начиная с 1241 года, монголы начали массированную экспансию земель, лежащих к западу от Руси и Хорезма. Первыми пали города польских государей, включая Краков. Несмотря на то, что польские князья заключили союз с немцами, даже их объединённые силы не смогли остановить наступление степняков, а великий польский государь Генрих II сложил голову на поле боя.

Закончилось завоевание европейских земель в Венгрии, Трансильвании и Валахии. Венгерский король Бела IV долгое время собирал огромное войнство в Пеште (одном из двух городов, в дальнейшем вошедших в состав Будапешта), однако стоило ему выйти навстречу монгольской армии, как степняки собралась на поле брани со всей венгерской округи. Возглавил монголов грозный Батый. Весной 1241 года венгерское войнство Белы IV наконец померилось силой со степняками на берегу реки Шайно, но, в соответствии с худшими предположениями европейцев, монголы одержали победу, заставив Белу IV бежать в Австрию.

Не встречая больше сопротивления, монголы углубились в венгерские земли, где Батый даже заговорил о пересечении Дуная для нападения на Священную Римскую империю. Однако когда их кони достигли Адриатического моря, монголы впервые за долгое время задумались о целесообразности дальнейших военных действий. Они получили в свои руки империю, фактически не знавшую равных как по размеру, так и по скорости расширения границ.

Монголы всё ещё продолжали нападать на отдельные княжества, однако в целом Золотая орда наконец перешла от стремительного распространения к управлению захваченными территориями.

А после того как в самом конце 1241 года до западных войск дошла весть о смерти Угэдэй-хана, монголы и вовсе начали понемногу стекаться назад, в сердце своей империи. По иронии судьбы, именно это в дальнейшем позволило европейцам накопить силы и отбить захваченные территории.

Иранский поход монголов

Параллельно с европейским завоеванием монголы вели боевые действия в персидских областях – причём в этом направлении они достигли не меньших успехов, чем на западе и востоке. По-настоящему независимыми от орды оставались только Багдадский халифат и долина Аламута (хотя Ассамиты предпринимали все необходимые меры, чтобы даже в худшем случае внимание монголов было направлено на "смертный", а не истинный Аламут).

Иранские завоевания продолжались даже после смерти Угэдэй-хана, когда монголы начали терять даже некоторые европейские земли. Более того, настоящий поход вглубь иранских земель начался в 1251 и после нескольких лет боевых действий, в феврале 1258 г., Багдад окончательно оказался в руках монголов.

Культура монголов

В современном сознании устоялся образ монгола как человека, который круглые дня проводил в седле, стреляя из лука в добычу и путешествуя по степи, лишённой даже следов дороги. Этот образ по меньшей мере *неточен*. Монголы действительно жили в седле, однако в мирные дни они не отъезжали далеко от стада и пользовались только проверенными маршрутами. Попытка углубить в неизвестную часть степи приводила либо к гибели животных, либо к вторжению на территорию соседнего племени.

Что ещё важнее, эта жизнь никогда не была предсказуемой и однотипной. Каждый год в том или ином улусе умирал старый нойон, и его близкие начинали борьбу за наследие своего вождя. Племена то и дело сражались друг с другом, потом заключали неожиданные союзы с былыми врагами для отражения общей угрозы, а затем снова возвращались к междоусобице.

Иными словами, в сравнении со статичной жизнью средневекового европейца, который мог целыми месяцами работать в поле или неделями чинить особняк своего лорда, жизнь монгольского всадника была необычайно подвижной. В конечном счёте, даже пищу монголам чаще всего приходилось добывать посредством охоты – а значит, нерасторопный монгол просто проводил день *голодным*.

Пища и напитки

И к слову о пище. Разнообразием монгольская кухня не отличалась. Как правило, она включала в себя только два элемента: мясо (включая органы) и молочные продукты. Оговорка "как правило" важна потому, что порой монголам удавалось найти лесные плоды, грибы или ягоды, а многочисленные реки позволяли хотя бы от времени заканчивать день рыбным ужином.

Тем не менее, мясо и молоко никогда не выходили из рациона монголов. Даже зимой монголы регулярно питались мясом, заготовленным ещё в начале осени, и всевозможными видами сыров. Не обходилось и без злаков: мука активно использовалась для изготовления печёных изделий, состав которых, разумеется, также включал в себя мясо и молоко.

Мясо чаще всего варили (в монгольской кухне чрезвычайно мал выбор жареных блюд). Но что ещё важнее, неотъемлемая прагматичность подталкивала степняков к употреблению в пищу практически любых внутренностей, от сердца и лёгких до почек и печени. Во многом это было связано с религией монголов, которая строилась на почитании духов. Считалось, что потребляя различные органы, монгол впитывает в себя часть духа животного, что, например, делает сердца идеальной пищей для закалки характера.

Употребляли в пищу и кровь: как правило, в виде различных кровяных колбас, приправленных местными травами, но порой и в достаточно свежем виде (для перекуса в пути опытный степняк мог вскрыть своей лошади вену неподалёку от шеи, не причиняя ей настоящего вреда). Однако не стоит и говорить, что куда чаще монголы пили кобылье, верблюжье и овечье молоко, заодно производя из него самые разнообразные виды продуктов.

Орду и жер

Слово, которое в европейских языках останется в форме "орда", в действительности звучало как "орду" и обозначало область, в которой степняки встали с палатками. Сами палатки, которые иностранцы будут называть "юртами", на самом деле назывались совсем иначе: *жер*. Жер всегда располагался по определённым правилам, которые диктовала анимистическая религия степняков.

Вход в палатку находился с южной стороны. Северная часть носила священный характер и предназначалась для семейного алтаря. В центре жера горел огонь. Мужчины садились в

западной стороне, женщины – в восточной. Рубить дрова рядом с огнём не позволялось, как и вытягивать ноги в сторону пламени.

Несмотря на наличие этих и некоторых других запретов, монголы легко относились к принятию гостей: фактически любой, даже незнакомец, мог войти в жер и попросить об убежище. Если только хозяин не питал к гостю поистине жгучей ненависти, он принимал его и предлагал подарок – нередко в виде еды. Гость не должен был отказываться: даже если он не хотел есть, он должен был хотя бы символически попробовать пищу.

Само собой, последнее могло стать серьёзной проблемой для вампиров, особенно если в пределах ночи им приходилось обойти сразу несколько жеров.

В дополнение к этому, по краям от дороги, ведущей в орду, старались располагать два источника пламени (например, небольшие костры или факелы). Всякий, кто шёл в орду, должен был пройти между этих огней. Монголы считали, что злые духи не способны пересечь невидимую черту между двумя огнями или хотя бы должны ослабнуть при попадании в самую орду.

Религия

Вообще, монголы не просто верили в духов, но и фактически наделяли живой душой буквально всё сущее. Реки, животные, трава, небо и солнце – всё обладало собственным духом, и ко всему можно было обратиться как с помощью шамана, так и напрямую.

Любопытно, что именно религии монголов окрестные народы были обязаны сохранением своей веры. В отличие от абсолютного большинства других завоевателей, монголы практически никогда не сжигали храмы, церкви или другие места поклонения и не пытались обратить местных жителей в свою веру. Во многом это объясняется тем, что монголы связывали свою религию с *самой Монголией*.

Они верили, что духи, живущие в степях, не имеют силы в чужих краях, а потому и не ждали, что кто-нибудь будет поклоняться им наряду с монголами. Какой смысл навязывать веру в степных богов среди жителей городов и замков?

И тем не менее, в дополнение к этой религии (так называемому тенгрианству, или тенгризму) некоторые монголы исповедовали несторианство, а позже стали впитывать и буддийские, и исламские, и некоторые другие учения. С практической точки зрения это означает, что среди монголов не так уж редко попадались люди, носившие псевдохристианские имена наподобие Маргуза – искажённой формы от "Маркус".

Истинная вера

По причинам, которые остаются необъяснимыми и по сей день, монгольские *жеры* действительно обладали священным характером. Любой вампир, пытающийся войти в жер, чаще всего испытывал неопишуемый дискомфорт. С игровой точки зрения большинство жеров – хотя, разумеется, и не все – обладают одним-двумя уровнями Истинной веры, о которой часто не знают даже сами монголы.

Кроме того, некоторые шаманы среди монголов и других степняков действительно обладают магическими способностями. Не следует понимать эту фразу превратно: подобно тому, как абсолютное большинство священников католической церкви лишены чудотворных сил, так и степные шаманы не могут вызывать духов, исцелять раны прикосновением трав или читать разум окружающих... за редкими исключениями.

Мужское и женское

Монголы проводили чёткие границы между мужской и женской деятельностью, хотя хватало и обязанностей, считавшихся общими для всех степняков вне зависимости от пола.

Говоря простым языком, мужчины занимались той деятельностью, которую легко описать: охотились, пасли скот, совершали налёты на соседние племена, воевали с другими народами, торговали или ковали оружие.

Женщинам доставались обязанности, которые трудно описать в двух словах. Они следили за тем, чтобы *орду* продолжала существовать. Они обеспечивали выживание своего народа и здоровье молодых степняков. Женщины шили покрытия для старых жеров, погружали палатки со всем имуществом на телеги и перевозили его туда, куда скажут мужчины, ткали одежду, готовили пищу и доили животных.

Примечательно, что при исполнении всех стереотипных женских обязанностей монголки никогда не мыли посуду. Более того: ни они, ни мужчины не мылись сами, поскольку считалось, что добровольное омовение смывает с монгола везение. Вместо этого монголы позволяли чистить себя дождям и рекам, через которые они регулярно переходили вброд.

Ещё одним явным различием между степными мужчинами и женщинами можно назвать право на новый брак. Мужчины могли брать столько жён, сколько они готовы были прокормить (впрочем, не следует игнорировать это условие: большинство простых степняков были в состоянии прокормить лишь одну жену и её детей). Женщинам же, потерявшим мужей, позволялось выходить только за сыновей её мужа, рождённых от других жён.

Подобное отношение к женщинам объясняет редкость возникновения женских Анда. И да, это означает, что монгольские женщины становились вампирами куда реже мужчин – хотя, как будет видно из следующих глав, время от времени среди монголов появлялись и представители других кланов, не говоря уже о восточных Ван Гуй.

И всё же изредка Анда могли Обратить тех женщин, к которым они питали по-настоящему сильное уважение или с которыми они не хотели расставаться. Просто случалось это чересчур редко и даже тогда совершалось втайне от большинства других Анда.

Глава вторая: Степные изверги

Хотя Гангрел, Равнос и некоторые другие вампиры, хоть сколько-нибудь приспособленные к кочевой деятельности, вливались в ночную орду уже в первые годы завоеваний, абсолютное большинство Сородичей начали пополнять монгольское воинство уже после того, как безжалостные кочевники сами нанесли визит в их города – и каким-то чудом оставили их в живых.

И разумеется, ещё больше Каинитов появилось в орде по воле чужеземных вампиров, которые Обращали монгольских завоевателей либо в надежде, что те послужат им в дальнейшие годы, либо из слепой мести.

Ассамиты

Захват Хорезма нанёс ощутимый удар по планам сарацинских вампиров. Воинская каста Ассамитов до сих пор отказывается Обращать монголов, считая, что истинным Ассамитом может быть только преданный последователь ислама. Другие касты не сдерживают себя подобными ограничениями и охотно принимают в свои ряды членов этой "орды убийц".

Баали

С захватом Аббасидского халифата, Персии и других ближневосточных стран в ряды монголов стали вступать и Баали. Тем не менее, эти вампиры всеми силами избегают визитов на родину монголов – включая города, в которых принимаются все решения, – потому что слышали убедительные истории о зверях, дремлющих в степной почве. С другой стороны, большинство из них с воодушевлением принимают само появление орды варваров, сравнивая её с племенем гогов и магогов из Книги Откровений.

Бруха

Воодушевлённые долгожданными переменами, старейшины клана ведут молодняк в земли Польши, России и Венгрии. Они говорят о наступлении новых времён, а возможно – и возрождении Карфагена. Увы, за исключением польских Сородичей Бруха встречают весьма и весьма несговорчивые соседи из числа магьяров, русичей и монголов, ещё оставшихся в южнорусских степях.

Каппадокийцы

Эти Гробокопатели, как называют их средневековые Каиниты, присоединяются к армии Чингисхана ещё при жизни великого вождя. После его смерти одна из каппадокийских династий, Джованни, пускает корни в летней столице Хубилай-хана Шанду.

Последователи Сета

Долгие годы - и даже тысячелетия - Последователи Сета избегали путешествий на восток, зная об опасностях, ожидающих их в азиатских степях. Однако нашествие монголов парадоксальным образом открыло им новые возможности для путешествия в восточные земли. Сеттиты приложили все усилия к тому, чтобы использовать этот шанс по максимуму. Говорят, даже битва при Айн-Джалуте произошла не без их участия.

Гангрел

Гангрел были первыми западными вампирами, с которыми встретились Анда. Хотя большинство Гангрел разделились на две непохожие группы, одна из которых тепло приветствовала появление монголов, а другая делала всё, чтобы остановить нашествие, спустя несколько месяцев после начала монгольских завоеваний Гангрел стали всё чаще вливаться в ряды кочевников.

Большинство Гангрел поддерживают с Анда дружеские и практически братские отношения, и даже те, кто некогда враждовал с ними, обычно пользуются у Анда огромным уважением. Тем не менее, не считая редких союзов, призванных решить совершенно конкретные вопросы, Гангрел и Анда предпочитают жить по отдельности, занимаясь сугубо личными делами.

Ласомбра

Европейские Ласомбра были одними из первых, кто начал использовать религию для противодействия монгольской орде. Руками Папы Григория IX они попытались поднять христианский мир на объединённое сопротивление. Эта попытка не удалась, а Папа и вовсе покинул этот мир вскоре после этих событий – и всё же Ласомбра окончательно подтвердили своё законное право считаться владыками европейской церкви. В этом отношении они обходят даже завистливых Вентру.

Малкавиан

В то время как некоторые Малкавиан убегают от монгольской орды вместе с остальными вампирами, среди них оказывается на удивление много тех, кто искренне наслаждается происходящим. С подобной радостью смертный ребёнок может смотреть на колонию муравьёв, сражающуюся с другой колонией. В дополнение к этому стоит отметить, что некоторые Малкавиан предвидели появление монгольской армии – но не захотели её останавливать по личным причинам.

Носферату

Монгольское завоевание заставляет Носферату вести жизнь ночных падальщиков. И они отлично справляются с этой задачей, выживая в условиях, в которых гибнет большинство других Каинитов. В конце концов, у Носферату практически нет огромных домов или обширных садов, в которые захотели бы ворваться монголы. Конечно, когда монголы решают сжечь город дотла, Носферату сталкиваются с не меньшей проблемой, чем остальные вампиры.

Равнос

Хотя Равнос и предпочитают Обращать отпрысков своих индо-цыганских семей, с началом монгольских завоеваний они даруют вечную жизнь и другим подходящим кандидатам из числа самих монголов, кипчаков и завоёванных европейцев - само собой, если те готовы к жизни в дороге.

Салюбри

Столкнувшись с трёхглазым вампиром, любой Анда или другой монгольский Каинит попытается спрятаться или даже убежит прочь. Потомки Саулота – или Цао Лата, как его называют Анда – вызывают у большинства из них ассоциации с Катаянами, и монголам редко хочется проверять, насколько верны их опасения. Сами Ву-Цао (монгольские Салюбри)

занимается сугубо личной деятельностью и не торопятся вступать в контакт ни с Анда, ни со своими западными собратьями.

Тореадор

В отличие от большинства европейских представителей этого клана, монгольские Тореадор считают искусством то, что имеет как эстетическую, так и практическую ценность. Они украшают инструменты или скупают оружие от известнейших мастеров. Некоторые из них селятся на всём протяжении Шёлкового пути, наслаждаясь возможностью первыми видеть удивительные товары Востока.

Тремер

На протяжении всех монгольских завоеваний западные колдуны пытаются утолить свой страстный интерес к ритуалам ближневосточных и среднеазиатских Каинитов. Они посылают своих лазутчиков и исследователей во все далёкие города от Багдада до Самарканда, однако приказывают им бежать прочь при малейших признаках настоящей опасности. Кроме того, время от времени Тремер нанимают сторонних вампиров для уничтожения Салюбри, бежавших в Среднюю Азию.

Цимисхи

Мало кто пострадал от монгольских завоеваний больше этого клана. Бежать из родного города в Средние века Цимисхам было даже труднее, чем представителям других кланов. Мало кто мог - и тем более хотел - организовать длительный вывоз своего имущества, земли и других ресурсов в западные части Европы, более защищённые от монголов. По счастью, их слуги веками находились в состоянии войны с другими воеводами, а потому появление монголов оказалось для них всего лишь очередным неприятным сюрпризом. Такили иначе, почти никто из Цимисхов даже не помышляет об Обращении монгола. С куда большей вероятностью каждого представителя орды, попавшего в руки этих вампиров, ожидает мучительная смерть.

Вентру

Но ещё больше горестей нашествие орды принесло клану Вентру. Гордые воины из числа представителей этого клана быстро погибли от рук монголов, а правители оказались в землях, которыми они больше не могли управлять. Что ещё хуже, многие из них нуждались в крови местных жителей. Проснувшись одной ночью посреди сотен монголов, Вентру мог обнаружить, что среди них попросту нет той жертвы, в крови которой нуждается его организм.

Анда

Ваш бог послал меня наказать вас за грехи.

Будучи, по всей видимости, кровными родственниками Гангрел, Анда возводят свою родословную к Старцу по имени Добрул Смелый. Добрул оказался единственным, кто встал на защиту Матери земли, Итюджен. За это он был одновременно наказан смертью и страхом солнца, но вознаграждён свободой от многих телесных ограничений. Анда – то есть Кровные братья – видят себя как неутомимых воинов, отчасти уже вошедших в мир духов.

Отношения между Анда выстраиваются по тому же принципу, что и отношения между ханами и их *нукерами* (дружинниками). Практически каждый Анда приносят клятву верности тому, кого он (и именно он) считает достойным. Тот, в свою очередь, обязуется защищать его и делиться с ним наживой. Даже самые старые, уважаемые Анда, располагающие десятками нукеров, сами нередко приходятся нукерами другим вампирам.

Особого упоминания заслуживает традиция Обращения Анда. Когда один из монгольских вампиров решает, что он нашёл достойного преемника, он обсуждает своё намерение с другими Кровными братьями. Если те одобряют его выбор, они нападают на жертву (обычно вытаскивая её из жера) и уволакивают за несколько вёрст от дома. Там они убивают её и омывают тело в ближайшей реке. Хотя монголы и избегали омовения живого тела, очищение мёртвых от крови и грязи считалось допустимым и даже желательным.

После омовения Анда Обращал смертного и приглашал его в ряды грозных духов во плоти. Тем не менее, для того чтобы доказать свою ценность, Новообращённый проходит множество испытаний, которые могли длиться до одного года. Последним испытанием становилось слияние с Итюджен, Матерью земли (то есть освоение третьего уровня Превращения).

Как правило, дар вечной жизни Анда давали только другим монголам, хотя по мере роста империи к ним стали присоединяться и захваченные племена наподобие кипчаков (половцев) и тангутов. Русских и китайских вампиров среди Анда не встречается (большинство Анда считают людей, ведущих оседлый образ жизни, слишком мягкими).

В целом Анда живут отдельными дружинами (которые в поздние века станут называть котериями), однако многие из них поддерживают постоянную связь друг с другом, а каждое новолуние все окрестные Анда и вовсе собираются на всеобщий совет, курултай.

Прозвище: Татары (европейские Каиниты могут называть их Тартарами, добавляя букву "р" как из-за особенностей латинского языка, так и по аналогии с Преисподней).

Характеристики: По очевидным причинам, трудно представить Анда, который не обладал бы развитыми Физическими Атрибутами и Способностями наподобие Верховой езды и Стрельбы из лука.

Дисциплины: Анимализм, Превращение, Стойкость

Слабость: В отличие от Гангрел, Анда приобретают звероподобные черты только каждые десять вспышек безумия (вместо пяти). С другой стороны, привычка к кочевой жизни становится для них настоящей потребностью. Если Анда проводит больше трёх ночей в одном месте, то уже на четвёртую все его запасы дайсов ополовиниваются. Это повторяется каждой ночью, пока запас дайсов не становится равен единице (он не может упасть до нуля).

Историческая роль Анда

Как и простым монголам, разгуляться в полную силу Анда удаётся только с расцветом империи. После смерти Хубилай-хана китайские вампиры, Ван Гуй, начинают всё активнее наступать на бывшие земли Анда, пока в начале 1360-х им не удаётся разрушить Каракорум руками смертных китайцев из династии Мин. К 1388 году Ван Гуй отслеживают и убивают всех Анда до последнего.

Ву-Цао

Кочевая династия Ву-Цао появилась во время странствия Саулота на Восток, где китайские Каиниты прозвали его Цао Латом. После длительных поисков он нашёл ловкого вора Цао Цея, задачей которого стало похищение книг с древними знаниями, и исследователя Цао Сю, корый должен был расшифровывать эти записи. Троица долгое время странствовала по царствам Китая, опустошая логовища *акума* – вампиров, магов, оборотней и других существ, вступивших в союз с нечистыми силами.

Впоследствии Цао Сю основал небольшую касту вампиров, исследующих тайны восточного оккультизма, а Цао Цей создал потомков, которые продолжили его дело по расхищению вражеских убежищ. Вместе эти две касты известны под неформальным названием *Хранители*, поскольку эти восточные Салюбри стараются защищать других Каинитов от акума, Ван Гуй и других азиатских чудовищ.

Несмотря на то, что со временем эта династия начала принимать в свои ряды не только китайцев, но и монголов, и даже выходцев из других кочевых народов, Ву-Цао помнят о своём китайском происхождении и тем более знают, какую реакцию вызывает у Анда вид их третьего глаза. А потому они делают всё, чтобы избежать внимания коренных монгольских вампиров, или хотя бы притворяются членами других кланов.

Двор Чёрной черепахи

Пожалуй, главным противником Анда на протяжении всех монгольских завоеваний будет оставаться Двор Чёрной черепахи – своего рода духовный орден, борющийся с азиатскими демонами. Горькая ирония заключается в том, что Ван Гуй, состоящие в этом ордене, вполне могли бы оставить монголов в покое – хотя это потребовало бы и готовности Анда забыть о присутствии соперников на захваченных территориях. Тем не менее, между Ван Гуй и Анда тянется многовековая война, начавшаяся сразу после их первой встречи, когда Анда без особых причин (в порядке типичного завоевания) сожгли зал собраний Чёрной черепахи.

Тем не менее, в последние годы у азиатских вампиров появился и более веский довод в пользу борьбы с монголами. Дело даже не в том, что Анда помогают своим смертных родичам вырезать целые деревни китайцев. Гораздо важнее то, что идеологи Чёрной черепахи давно предсказывали появление демонической армии, которая придёт с севера и знаменует очередной поворот Колеса времён. С каждым поворотом в мире происходят великие катаклизмы, и с каждым разом они становятся всё смертоноснее.

Таким образом, в глазах воинов Чёрной черепахи (и в меньшей степени – любых других Ван Гуй) Анда и их монгольское воинство представляют собой настоящих демонов во плоти. А если Чёрная черепаха и ненавидит кого-либо сильнее истинных демонов (которых они называют *яма*), то это людей (и вампиров), которые по доброй воле помогают демонам устроить мировой катаклизм.

Мёртвые семьи

Самой известной фракцией Чёрной черепахи считается Затхлый ветер. В отличие от большинства других Ван Гуй, представители этой семьи смирились с неизбежностью монгольского завоевания и стараются работать на благо Китая (и всего мира), не усугубляя ситуацию дополнительными конфликтами с чужаками.

Главными идеологическими противниками этой позиции на протяжении всего периода монгольских завоеваний остаются Всадники чёрных копыт – Ван Гуй, готовые расстаться со своей ночной жизнью в любую секунду, если это поможет хотя бы на миг приблизить победу над захватчиками.

Наконец, Огненный шторм избегает политических конфликтов и вместо этого ищет союзников (а иногда и врагов) среди духов, обитающих в сердце пустыни Гоби.

Отношения

Из других восточных дворов Чёрная черепаха поддерживает наилучшие отношения с Белым тигром, который также видит в монгольском завоевании наступление очередного катаклизма, и Лазурным драконом, который связан с ними общей историей.

Двор Жёлтого императора стремится к тем же целям, что и Чёрная черепаха, однако смертные слуги обоих дворов враждовали друг с другом на протяжении последних трёх тысяч лет, что делает настоящий союз между двумя фракциями практически невозможным. Наконец, Алый феникс поддерживает с Черепахой сугубо прагматичные отношения. Если его представителям это выгодно, они заключают с Черепахой союз. Если нет, они возвращаются к своим делам без лишних эмоций.

Любопытно, что на протяжении долгих веков Чёрная черепаха поддерживала отличные отношения с так называемыми Сюнь Жен – содружеством самых разнообразных оборотней Востока. 1400 лет назад они даже свергли совместными усилиями безумного императора, по всей видимости, служившего демонам.

К несчастью, вскоре после этого Сюнь Жен пришли к выводу, что Ван Гуй и сами хотя бы отчасти относятся к числу демонов. С тех пор Чёрная черепаха поддерживает добрые отношения только с отдельными оборотнями, но не их расой в целом.

Наконец, время от времени судьба сводит Чёрную черепаху с богами Китая, которых они называют *ксяян* (или, в зависимости от области, *шьян*). Долгое время ксяян жили собственной жизнью вдали от людей, однако вселенские катаклизмы (одним из которых должно стать и монгольское завоевание) заставили их вселиться в человеческие тела подобно европейским подменышам. Увы, ксяян не питают любви к вампирам и даже в лучших случаях поддерживают с Черепахой весьма и весьма натянутые отношения.

Историческая роль Чёрной черепахи

К сожалению для Чёрной черепахи, монгольское завоевание станет последним крупным событием, в котором этот двор примет непосредственное участие. Вместе с дворами Белого тигра и Жёлтого императора Чёрная черепаха заключит Соглашение Квинкокса, однако объединение не спасёт Китай от завоевания, а к концу правления династии Юань во второй половине четырнадцатого столетия Чёрная черепаха развалится окончательно. Что ещё хуже, за несколько десятилетий до исчезновения двора многие его члены сами начали становиться *акума* и заключать сделки с тёмными сущностями.

Самой известной из таких сущностей долгое время будет оставаться *яма* по имени Дохорхан. Этот изверг, правящий inferнальной областью под названием *Шипастые цепи*, собирает души грешников на необъятных просторах степей и затем разделяет их на племена, большинство из которых он наделяет своим проклятием. Одних он сводит с ума, других ослепляет, третьих лишает конечностей. И только членам одного племени он позволяет жить так, как того желают их призрачные сердца.

Обезумевшие от страданий, боли и ужаса, представители изуродованных племён часто разжигают войны с собственными товарищами по несчастью. Избранники же, лишённые каких-либо проклятий, получают абсолютную власть над призрачной степью и могут как подливать масла в огонь этой вечной войны, так и наказывать тех, кто им не нравится.

Если они хотят наказать призрака по-настоящему сильно, они просто обращаются к Дохорхану и просят его подвесить несчастного в холодной пещере, сковав его плоть цепями. Иногда это истязание длится годами, и любая попытка вырваться заставляет цепи впиться в плоть призрака лишь сильнее.

Мёртвый Чингисхан

На протяжении целого века после смерти Чингисхана в 1227 году в Китае ходили слухи о том, что Темучин вернулся из мира мёртвых, пополнив ряды Ван Гуй. Несмотря на отсутствие каких-либо подтверждений этой легенды, важно понимать, что для воскрешения в виде Ван Гуй человеку не нужна кровь вампиров или соблюдение других внешних условий. Иными словами, при сравнительно невысокой вероятности этого события, Чингисхан *мог* воскреснуть в качестве одного из Ван Гуй.

Глава третья: Дары земли и неба

Хотя создание персонажа, привыкшего к степной жизни, проходит те же стадии, что и создание любого другого вампира, игрокам и Рассказчику важно удостовериться, что наличие или отсутствие определённых характеристик держится на логичном обосновании.

Например, в самом начале монгольских завоеваний Союзники персонажа должны быть представлены исключительно его кровными братьями (анда или даже Анда) или хотя бы членами окрестных племён. Равным образом, до начала тринадцатого столетия у монголов практически не было дружественных связей с другими культурами, что может заблокировать игроку доступ к Влиянию на любые сферы помимо собственного *обока*.

С другой стороны, если говорить не о дружественных, а хотя бы о самых нейтральных связях, то кочевая жизнь позволяла монголам устанавливать Контакты со множеством других племён и народов, включая оседлые иностранные цивилизации и – в контексте **Dark Ages: Vampire** – сверхъестественные расы. В сущности, Анда – одни из немногих вампиров, при проработке которых игроку не нужно объяснять, откуда у него связи с Ван Гуй, Сюнь Жен, ксяян и другими восточными монстрами.

Комбинированные Дисциплины

Ниже предложено несколько уникальных техник, доступных только монгольским вампирам и их ближайшим соратникам. Сами Анда часто именовали подобные Дисциплины *ма*, то есть *скакунами*.

Похищение ужасающей скорости (Анимализм ••, Стойкость •)

Вложив очко крови и пройдя проверку Выносливости + Атлетики со сложностью 6, вампир буквально срывается с места и начинает бежать со скоростью 20 миль в час (примерно 32 км/ч) + ещё 5 миль в час за каждый успех после первого. Движение продолжается до тех пор, пока вампир не замедлит бег хотя бы вдвое. В таком случае он может тратить по очку Воли за каждый раунд замедления. Как только персонаж перестаёт тратить Волю, эффект отменяется и вампир утрачивает возможность обращаться к этой способности до наступления следующей ночи.

Освоить эту *ма* вампир может за 5 очков опыта.

Общая сила (Анимализм •••, Превращение ••)

Хотя по правилам Третьей редакции **Vampire** протагонисты и не способны создавать гулей из простых животных, Анда, владеющие этой *ма*, способны напоить скакуна своей кровью и наделить его временным всплеском энергии. Вложив всего очко крови, вампир проходит проверку Харизмы + Знания животных со сложностью 7. Каждый успех он может потратить на одно из следующих преимуществ:

- Удвоить Скорость животного. Если вампир вкладывается в это преимущество несколько раз, каждый успех увеличивает множитель ещё на единицу. Например, два успеха утраивают Скорость, а три – повышают вчетверо.
- Удвоить Скорость животного для преодоления больших расстояний. Этот бонус работает так же, как и предыдущий, однако влияет на скорость перемещения персонажа по крупной географической области, а не на его конкретную игромеханическую Скорость.

- Повысить любой Физический Атрибут на +1 уровень.
- Гарантировать, что никто не выбьет протагониста из седла, пока он сам не захочет слезть.

Помимо прочего, это наделяет героя +1 дайсом к проверкам Холодного оружия и Верховой езды.

Действие этой *ма* длится по одному дню за каждый уровень Анимализма, которым владеет вампир.

Стоимость *ма* равна 12 очкам опыта.

Объятия Итюджен (Анимализм •, Превращение •••)

Эта способность полностью дублирует Превращение ••• уровня, но позволяет Анда вложить по дополнительному очку крови, чтобы погрузить вместе с собой в землю от одного до нескольких спутников – включая смертных.

Эту *ма* Анда осваивают за 10 очков опыта.

Ритуалы Чёрной черепахи

Послание через язык дракона (ритуал первого уровня)

Ван Гуй тратит всего очко Ци и проходит проверку Сообразительности + Ремесла со сложностью 6. Затем он обращается в местному духу и просит его передать небольшое сообщение определённому адресату или группе людей, подходящих под конкретное описание. Если существа, который в дальнейшем встречает дух, попробуют обмануть его и узнать сообщение, не предназначавшееся для их ушей, дух получает бонус к защитной проверке, равный успехам самого Ван Гуя.

Чутьё на жер (ритуал первого уровня)

Пройдя проверку Интеллекта + Оккультизма со сложностью, равной силе местной Стены, герой узнаёт, в каком направлении находится ближайшее укрытие (наподобие монгольского жера).

Живые стрелы (ритуал третьего уровня)

Потратив по очку Ци за каждые девять стрел, вампир заговаривает их таким образом, что они сами будут искать свою цель. При сотворении ритуала герой проходит проверку Интеллекта + Стрельбы из лука. Каждый успех наделяет его +1 дайсом к Стрельбе из лука при использовании этих стрел. В дополнение ко всему, противник не получает никаких бонусов, когда прячется от этих стрел в укрытии (те просто огибают мешающие поверхности и вонзаются в мягкую плоть).

Сила стада (ритуал третьего уровня)

Ван Гуй впивается клыками в шею лошади (нередко своей собственной) и проходит проверку Выносливости + Ритуалов со сложностью 6. За каждый успех он повышает Силу на +1 уровень. Эффект длится четыре часа, на протяжении которых Внешность вампира сокращается вдвое. При желании игрок может потратить один или несколько успехов на то, чтобы продлить ритуал ещё на час (вместо повышения Силы).

Разговор с Тенгри (ритуал четвёртого уровня)

Ван Гуй проходит проверку Выносливости + Ритуалов со сложностью 7 и взывает к духам. Чем больше успехов он получил, тем больше вероятность, что явившийся к нему дух окажется дружелюбен и даст хоть сколько-нибудь подробный ответ.

Обращение к Итюджен (ритуал четвёртого уровня)

Пройдя проверку Выносливости + Оккультизма со сложностью 7, Ван Гуй либо повышает свою Силу на +1 уровень за успех до самого конца ночи, либо превращает любое количество Ци по своему выбору в Янь.

Дорога Ясы

Дорога Ясы, известная западным эрудитам как Виа Ясак, представляет собой практически уникальную нравственную философию, которой следовали многие Анда. В сущности, за исключением тех, кому больше импонировала Дорога Зверя или Человечности, среднестатистический Анда следовал этой Дороге едва ли не с первых лет своего посмертного бытия.

Уровень	Грех
10	Проведение более чем трёх ночей в одном месте
9	Неповиновение своему нойону (правителю, наставнику)
8	Попытка обмануть честного и достойного человека
7	Отказ отвечать на оскорбление
6	Причинение вреда своему стаду (в широком смысле слова)
5	Выполнение работы, больше приставшей слабым, “цивилизованным” людям
4	Поражение в битве из-за чрезмерного проявления чести
3	Попытка обмануть родственников или <i>анда</i>
2	Предательство своей семьи
1	Предательство кровных братьев

Новые Достоинства и Недостатки

Дружба с животными (Достоинство • или •• уровня)

На первом уровне вампир не вызывает страха или гнева у представителей одного вида животных. На второй уровень это распространяется на любых живых существ.

Единство со стадом (Достоинство ••• уровня)

Как только стадо вампира (то есть его животные – не люди) чувствует хищника или другую угрозу, вампир начинает испытывать это чувство сам. Он может заметить, что его губы приподнимаются, или почувствовать, что волосы встают дыбом.

Если стаду угрожает малозаметный противник (например, призрак), персонажу необходимо пройти проверку Восприятия + Знания животных со сложностью 8, чтобы понять причину беспокойства своего стада. В обратном случае он хотя бы приблизительно узнаёт, из-за чего животные ведут себя странно.

Вражда с животными (Недостаток •• уровня)

По неизвестным причинам животные видят в персонаже угрозу. Где бы он ни появился, они поднимают лай или визг и бросаются либо наутёк, либо к нему – с оскаленными пастьми.

Конные сражения

Абсолютное большинство сражений с участием конницы проходят по следующим правилам:

- Попытка совершить любое действие на полном скаку предполагает разделение запаса дайсов между самим действием и проверкой Сообразительности + Верховой езды, которая требуется просто для того, чтобы лошадь не понесло в сторону. Разумеется, такие проверки не нужны в мирных ситуациях (вроде стрельбы из лука по пролетающей мимо птице).
- Навык Верховой езды ограничивает уровень боевых Способностей. Например, если персонаж обладает Ловкостью 2, Верховой ездой 3 и Холодным оружием 4, он полностью сохраняет Ловкость, но сокращает значение Холодного оружия до 3.
- Тренированные лошади могут затаптывать противника. Для этого всадник проходит проверку Манипулирования + Верховой езды. В случае успеха он бросает ещё от 6 до 7 дайсов в зависимости от тяжести лошади. Каждый успех наносит противнику по очку тупого урона.
- Для того чтобы выбить противника из седла копьём, персонаж должен обладать по меньшей мере 3 очками Холодного оружия и Верховой езды. В случае успешной атаки герой наносит противнику 8 дайсов летального урона и заставляет его пройти ответную проверку Силы + Атлетики (со сложностью, равной полученному урону +4), чтобы остаться в седле.
- В тех редких случаях, когда один конник пытается помешать движению другого (например, вынудив его приблизиться к опасному обрыву), оба участника проходят проверки Ловкости + Верховой езды со сложностью 6. Побеждает тот, кто первым накапливает пять успехов.
- Стрельба из лука во время движения повышает сложность на +2 очка. Стрельба со спины коня, несущегося галопом, повышает ещё сразу на +4 пункта.
- Монголы и другие кочевники, выросшие в седле, игнорируют последнее правило. Они не получают штрафов при медленном движении лошади, повышают сложность стрельбы на +1 пункт на полной скорости, а при совершении особенно сложных трюков вроде стрельбы за спину сталкиваются с повышением сложности всего на +2 пункта.

Захват города

В тех редких случаях, когда исход массового сражения обладает реальным значением для игроков и служит полноценной частью истории, любые схватки за пределами города (например, под стенами) обыгрываются состязанием Интеллекта + Лидерства нападающего полководца с Восприятием + Лидерством обороняющегося. Если вам нужны подробные правила, вы найдёте их в **Dark Ages: Vampire**.

Куда чаще враги пытаются спрятаться от орды за высокими стенами. В этих случаях монголы неизменно посылают к воротам своего нойона вместе с группой его кровных братьев. Нойон предлагает сдаться без боя (что можно обыграть проверкой Манипулирования + Запугивания со сложностью 8). Если игрок получает хотя бы три успеха, Рассказчик может рассмотреть вариант с капитуляцией — разумеется, если он не рассматривал его с самого начала по сценарным соображениям.

Если уговорить противника не удаётся, монголы начинают осаду. Конечно, в первые годы завоевания степняки не владели осадными техниками, но со временем набрались опыта и научились брать город за куда меньший срок, чем рассчитывали европейцы.

Если вампиры находятся не среди нападающих, а внутри горящего города, Рассказчик может бросать по одному дайсу раз в два-три часа игрового времени. Выпадение единицы означает, что огонь добрался до убежища протагонистов.

Тем не менее, как показывают уроки истории, если монголы начинали осаду, лучшим решением становилась немедленная капитуляция или бегство по тайным ходам – к чему наверняка и прибегнут вампиры.

Путешествия

Типичный всадник, странствующий по степям, мог покрыть до 25 миль (40 километров) в день. Если у него было несколько лошадей – а монголы брали с собой в среднем по три-четыре дополнительных лошади на человека, – то при условии смены лошади каждые 12-15 миль (20-25 километров) они могли пересекать вдвое большее расстояние: до 50 миль (80 километров) в день.

Каждый день всадники проходят проверку Выносливости + Верховой езды со сложностью 6. Каждый успех добавляет ещё 5 миль (около 8 километров) за день, хотя маловероятно, чтобы даже самый опытный всадник с самым выносливым скакуном пересёк больше 60 миль (96 километров) за день.

Пересечение реки

Поиск брода требует проверки Восприятия + Выживания со сложностью 7. Само пересечение обычно обыгрывается проверкой Ловкости + Верховой езды со сложностью 4. Как бы маловероятен ни был провал, если герой не получит ни одного успеха, его имущество отправится ко дну (а скорее всего, даже будет унесено течением).

Учтите, что найти брод в особенно бурных реках может быть чрезвычайно трудно, что повышает сложность первой проверки до 9 и может потребовать нескольких успехов. Более того, если персонаж находится под обстрелом, ему нужно разделять проверки защиты и поиска брода.